

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media *ULTAPRO* pada tema 4 subtema 1 kelas IV sekolah dasar. Langkah – langkah model pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Sugiono (2009) yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini, berawal dari melihat adanya potensi siswa sebagai generasi siswa yang kreatif yang mampu mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, kenyataannya banyak siswa yang belum mampu bersosialisasi dengan baik oleh sebab itu penelitian ini membelajarkan keterampilan sosial yang difokuskan pada keterampilan kerja sama, toleransi serta bersosialisasi, melalui penerapan media *ULTAPRO*, terutama saat pembelajaran tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan.

Dengan diterapkannya media *ULTAPRO* ini diharapkan siswa dapat lebih semangat belajar dan tidak bosan saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Untuk itu, perlu diteliti lebih lanjut mengenai permasalahan tersebut agar potensi yang ada dapat dikembangkan.

2. Pengumpulan data

Hasil observasi dilihat dari aktifitas guru dan aktifitas siswa. Hasil observasi dapat dilihat pada tabel observasi pembelajaran dan observasi aktifitas siswa fokus pada keterampilan siswa

a. Observasi kegiatan pembelajaran

Observasi kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelolah kelas dengan menggunakan media *ULTAPRO* serta menganalisis hambatan yang dialami guru dalam menerapkan media *ULTAPRO* di kelas dalam pembelajaran tematik. Berikut ini lembar observasi kegiatan pembelajaran tema 4 subtema 1.

Tabel 4.1 Hasil Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
I	Pendahuluan						
1	Kemampuan memotivasi dan membangkitkan minat siswa					√	Sangat baik
2	Kemampuan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran					√	Sangat baik
3	Kemampuan menghubungkan pelajaran dengan pelajaran sebelumnya					√	Sangat baik
Persentase kegiatan pendahuluan		20%					
II	Kegiatan Inti						
1	Kemampuan menjelaskan masalah					√	Baik
2	Kemampuan mengarahkan siswa untuk menemukan					√	Baik

		jawaban sendiri dengan memberi bantuan terbatas								
	3	Kemampuan mengamati cara siswa menyelesaikan masalah					√		Sangat baik	
	4	Kemampuan mengoptimalkan interaksi siswa dalam bekerja					√		Sangat baik	
	5	Kemampuan mendorong siswa untuk membandingkan jawaban dengan jawaban temannya				√			Baik	
	6	Kemampuan memimpin diskusi kelas					√		Sangat baik	
	7	Kemampuan menghargai pendapat siswa					√		Sangat baik	
	8	Kemampuan mendorong siswa agar mau bertanya, mengeluarkan pendapat atau menjawab pertanyaan				√			Baik	
	9	Kemampuan mengajukan dan menjawab pertanyaan				√			Sangat baik	
		Persentase kegiatan inti							53,3%	
III	Penutup									
	1	Kemampuan mengarahkan siswa untuk menyimpulkan atau membuat rangkuman materi					√			
	2	Kemampuan memotivasi siswa untuk mengerjakan soal pengayaan dan mengerjakan tugas mandiri					√			
		Persentase Kegiatan Penutup							10,6%	

Berdasarkan tabel diatas pada kegiatan pendahuluan memperoleh hasil sangat baik karena setiap indikator penilaian rata-rata memperoleh hasil lima, maka persentase kegiatan pendahuluan dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$PA = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$PA = \frac{15}{75} \times 100\%$$

$$PA = 20 \%$$

Sedangkan pada kegiatan inti memperoleh hasil sangat baik karena setiap indikator penilaian rata-rata memperoleh hasil lima, maka persentase kegiatan inti dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$PA = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$PA = \frac{40}{75} \times 100\%$$

$$PA = 53,3 \%$$

Pada kegiatan akhir memperoleh hasil baik karena rata-rata nilai dari setiap indikator empat, maka persentase kegiatan penutup dapat dihitung menggunakan rumus :

$$PA = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$PA = \frac{8}{75} \times 100\%$$

$$PA = 10,6 \%$$

Jadi dari tabel hasil lembar kegiatan pembelajaran diatas dapat di hitung menggunakan rumus berikut :

$$PA = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$PA = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$PA = 90,66 \%$$

Diketahui dari perhitungan diatas, maka seluruh presentasi kegiatan observasi kegiatan pembelajaran tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan yaitu sebesar 90,66 % dengan kriteria pencapaian tinggi. Kesimpulan dari observasi kegiatan pembelajaran tematik dengan media *ULTAPRO* yaitu pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan media *ULTAPRO* dapat digunakan secara interaktif.

b. Observasi Aktifitas siswa

Lembar observasi aktifitas siswa bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan keterampilan sosial siswa selama pembelajaran menggunakan media *ULTAPRO*. Keterampilan sosial yang diharapkan peneliti meliputi kerjasama, toleransi, dan bersosialisasi.

Tabel 4.2 Nilai Aktivitas Siswa difokuskan Pada Keterampilan Sosial Siswa

Nama Siswa	Kerjasama	Toleransi	Sosialisai	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
ARA	7	6	14	27	26,1	Tinggi
DI	7	6	11	24	26,1	Tinggi
FWU	7	7	14	28	26,1	Tinggi
NA	7	8	13	28	26,1	Tinggi
NIA	7	6	12	25	26,1	Tinggi
NP	6	6	13	25	26,1	Tinggi
Jumlah	41	39	77	157	26,1	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yaitu 28 karena setiap aspek keterampilan sosial rata-rata memperoleh skor empat dengan kategori sangat baik, kemudian nilai 27 karena setiap aspek keterampilan sosial rata-rata memperoleh skor empat dengan kategori sangat baik, dilanjutkan dengan nilai 25 karena setiap aspek keterampilan sosial rata-rata memperoleh skor tiga dengan kategori baik, dan nilai terendah 24 karena setiap aspek keterampilan sosial rata-rata memperoleh skor tiga dengan kategori baik.

Rata-rata dari hasil aktivitas siswa dapat diketahui dari tabel diatas yaitu 26,1. Pengaruh rata-rata dalam penilaian keterampilan sosial siswa yaitu untuk mengetahui nilai setiap siswa dengan kategori pencapaian setiap siswa. Kriteria

pencapaian siswa dikategorikan tinggi karena nilai setiap siswa berada pada rentan 75% sampai 100%.

Hasil aktifitas siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PA = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$PA = \frac{26,1}{32} \times 100\%$$

$$PA = 81,5 \%$$

Jadi lembar kegiatan aktivitas siswa yang difokuskan pada keterampilan sosial memperoleh persentase nilai 81,5 yang berada pada rentan nilai 75% sampai 100% sesuai kriteria pencapaian tinggi.

3. Desain Produk

Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Desain produk media *ULTAPRO* dibuat melalui *microsoft word* dengan menyusun satu persatu kotak persegi sebanyak 100 kotak kemudian ditambahkan dengan nomor, gambar, dan warna yang menarik. Setelah desain dibuat desain tersebut dapat dicetak dengan kertas poster supaya tidak terlalu tipis.

Berikut desain media *ULTAPRO* (ular tangga profesi) :



Gambar 4.1 Desain Media *ULTAPRO* Sebelum dicetak

4. Validasi desain

Validasi desain dilakukan untuk menilai apakah desain produk media *ULTAPRO* ini layak dan efektif atau tidak. Validasi desain akan dilakukan oleh para ahli diantaranya, seorang dosen sebagai ahli media pembelajaran dan seorang guru kelas sebagai ahli materi.

a. Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk menilai kelayakan media *ULTAPRO* dalam pembelajaran tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan.

Proses validasi media *ULTAPRO* dinyatakan valid oleh validator ahli media yaitu dengan menggunakan alat ukur berupa angket dengan hasil :

Tabel 4.3 Hasil Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan					√	Sangat sesuai
2.	Ketepatan pemilihan warna, latar, dan tulisan					√	Sangat sesuai
3.	Komposisi warna				√		Sesuai
4.	Ketepatan jenis, ukuran, dan warna huruf				√		Sesuai
5.	Ketepatan <i>layout</i>				√		Sesuai
6.	Ketepatan pemilihan gambar					√	Sangat sesuai
7.	Media menarik dan mudah digunakan					√	Sangat sesuai
8.	Ketepatan memilih ukuran media				√		Sesuai
9.	Tingkat interaktif siswa terhadap media					√	Sangat sesuai
10.	Media mudah dibawah dan dipindahkan					√	Sangat sesuai
Jumlah						46	Sangat valid

Berdasarkan lembar validasi media memperoleh skor sebesar 46. Untuk mengetahui apakah media sudah layak digunakan, maka dapat dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$M_v = \frac{\sum v}{m}$$

$$M_v = \frac{46}{10}$$

$$M_v = 4,6$$

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa penilaian terdiri dari 10 butir soal. Setiap butir soal memiliki nilai yang berbeda. Jika skor rata-rata (*mean*) validasi 4,2 sampai kurang dari 5, maka media *ULTAPRO* dikategorikan sangat valid. Dari data perhitungan hasil validasi media diatas, dapat diketahui memperoleh nilai sebesar 4,6 maka dari itu media *ULTAPRO* dikategorikan sangat valid. Jika nilai yang diperoleh 3,4 sampai 4,2 maka media dapat dikategorikan valid. Dengan kategori cukup valid media memperoleh nilai 2,6 sampai 3,4, sedangkan dengan nilai 1,8 sampai 2,6 media dapat dikategorikan kurang valid, dan yang terakhir dengan nilai 0 sampai 1,8 media dapat dikategorikan tidak valid.

b. Validasi Materi

Validasi materi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian bahasa, dan kesesuaian materi tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan dengan media *ULTAPRO*, serta memberi masukan dalam pengembangan media *ULTAPRO* dalam pembelajaran tematik. Proses validasi dinyatakan baik oleh validator ahli materi.

Hasil validasi materi menggunakan angket dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KD				√		Sesuai
2.	Kesesuaian indikator dengan KD				√		Sesuai
3.	Petunjuk belajar				√		Sesuai
4.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					√	Sangat sesuai
5.	Penggunaan bahas				√		Sesuai
6.	Penyampaian materi menarik					√	Sangat sesuai
7.	Penyampaian materi yang runtut				√		Sesuai
8.	Keterlibatan peran guru dan siswa dalam aktifitas belajar			√			Cukup sesuai
9.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri				√		Sesuai
10.	Pemberian evauasi untuk mengukur hasil belajar siswa			√			Cukup sesuai
Jumlah				40			Sangat valid

Berdasarkan data di atas, untuk mengetahui sesuai atau tidaknya sebuah materi dengan media, maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$M_v = \frac{\sum v}{m}$$

$$M_v = \frac{40}{10}$$

$$M_v = 4,0$$

Dari data perhitungan hasil validasi materi menunjukkan nilai sebesar 4,0 dengan kategori valid sehingga media sangat layak digunakan dan media sangat

menarik serta media tidak perlu direvisi. Media dapat dikatakan sangat layak karena nilai rata-rata (mean) validasi berada pada rentan nilai 4,2 sampai kurang dari 5 pada rentan ini media *ULTAPRO* dikategorikan sangat valid. Jika skor rata-rata (mean) berada pada rentan nilai 3,4 samapai 4,2 maka media dapat dikategorikan valid, dengan nilai 2,6 sampai 3,4 maka media dikategorikan cukup valid, sedangkan dengan nilai 1,8 sampai 2,6 maka media dikategorikan kurang valid, dan yang terakhir dengan nilai 0 sampai 1,8 maka media dikategorikan tidak valid.

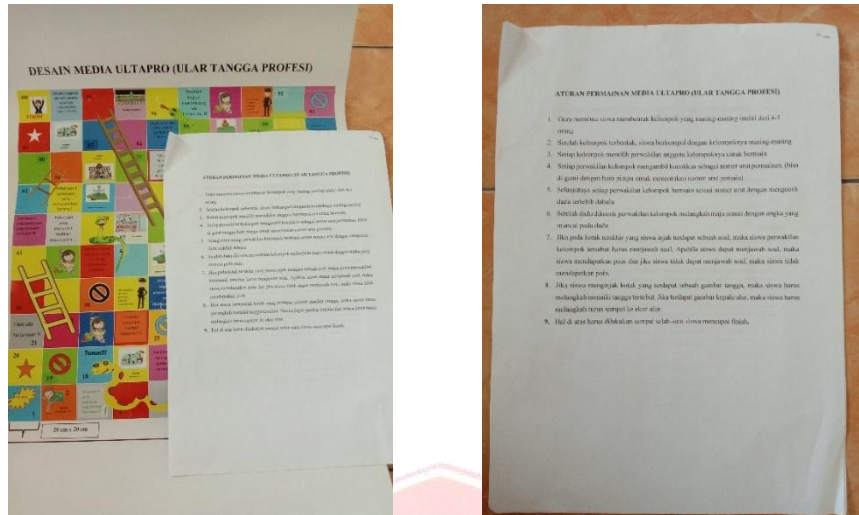
5. Revisi desain

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media kelemahan media *ULTAPRO* terletak pada kurangnya peraturan dalam desain media *ULTAPRO* :



**Gambar 4.2 Desain Media *ULTAPRO*
Setelah dicetak**

Oleh sebab itu peneliti menambahkan peraturan permainan pada media *ULTAPRO* yang diprint di sebuah kertas



Gambar 4.3 Peraturan Permainan Media *ULTAPRO*

6. Uji Coba produk

Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas IV SDN Grogol. Siswa yang ada di kelas IV di bagi menjadi dua kelompok kecil. Tujuan dari uji coba ini yaitu untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial siswa serta ketertarikan siswa. Kemudahan penggunaan dan keefektifan media *ULTAPRO* dapat melatih keterampilan sosial siswa

a. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar siswa dapat diketahui dari perubahan nilai tes yang dikerjakan oleh siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *ULTAPRO*.

Berikut hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) siswa kelas IV SD :

Tabel 4.5 Nilai Hasil Tes Awal (*pre test*)

No	Nama Siswa	Nilai tes awal (<i>pre-test</i>)	Kriteria
1.	ARA	65	Tidak tuntas
2.	DI	65	Tidak tuntas
3.	FWU	80	Tuntas
4.	NA	75	Tuntas
5.	NIA	85	Tuntas
6.	NP	50	Tidak tuntas

Persentase nilai ketuntasan belajar siswa saat tes awal yaitu :

Tes awal (*pre-test*): $P = \frac{n}{N} \times 100\%$

$$P = \frac{3}{6} \times 100\%$$

$$P = 50\%$$

Dari perhitungan di atas, persentase tes awal (*pre-test*) memperoleh hasil sebesar 50%. Hasil tes awal ini berada pada rentang nilai 41% sampai 60% dengan kategori cukup baik. Jika nilai tes awal berada pada rentang 0% sampai 20% maka masuk pada kategori tidak baik, dan pada rantang 21% sampai 40% masuk pada kategori kurang baik, sedangkan rentang 61% sampai 80% masuk kategori baik, untuk rentang 81% sampai 100% masuk pada kategori sangat baik.

Tabel 4.6 Nilai Hasil Tes Akhir (*post test*)

No	Nama Siswa	Nilai Tes Akhir (<i>post-test</i>)	Kriteria
1.	ARA	85	Tuntas
2.	DI	95	Tuntas
3.	FWU	100	Tuntas
4.	NA	90	Tuntas
5.	NIA	100	Tuntas
6.	NP	65	Tidak tuntas

Persentase nilai ketuntasan belajar siswa saat tes akhir (*post test*) yaitu :

$$\text{Tes akhir (post test): } P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{6}{6} \times 100\%$$

$$P = 83,3\%$$

Dari perhitungan di atas, persentase tes akhir (*post-test*) memperoleh hasil sebesar 83,3%. Hasil tes akhir ini berada pada rentang nilai 81% sampai 100% dengan kategori sangat baik. Jika nilai tes awal berada pada rentang 0% sampai 20% maka masuk pada kategori tidak baik, dan pada rantang 21% sampai 40% masuk pada kategori kurang baik, sedangkan rentang 41% sampai 60% masuk kategori cukup baik, untuk rentang 61% sampai 80% masuk pada kategori baik.

Keefektifan media dapat diketahui dari ketuntasan belajar siswa saat tes awal dan tes akhir. Persentase tes awal (*pre-test*) memperoleh hasil sebesar 50% dan tes

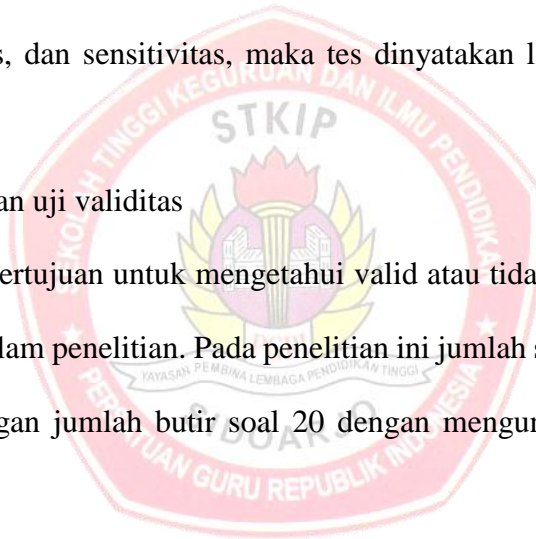
akhir (*post-test*) memperoleh hasil sebesar 83,3%, maka perolehan nilai tes awal (*pre-test*) dan nilai tes akhir (*post-test*) mengalami peningkatan sebesar 33,3%, dari yang awalnya hanya 3 siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 sampai 5 siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 . Jadi dapat disimpulkan jika 5 siswa dinyatakan tuntas, maka media *ULTAPRO* dikatakan efektif.

b. Tes

Lembar tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat validasi, reabilitas, dan sensitivitas tes. Apabila tes telah memenuhi standarisasi pada uji validitas, reabilitas, dan sensitivitas, maka tes dinyatakan layak untuk diberikan kepada siswa.

1) Hasil perhitungan uji validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah tes yang akan digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini jumlah siswa yang digunakan yaitu 6 siswa dengan jumlah butir soal 20 dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*.



Berikut hasil validitas tiap butir tes :

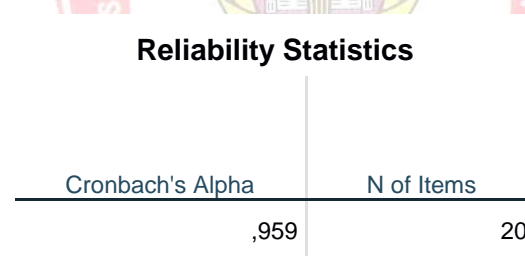
Tabel 4.7 Hasil Analisis Validitas

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Sig.	A	Keterangan
1	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
2	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
3	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
4	-0,039	0,950	0,941	0,05	Tidak Valid
5	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
6	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
7	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
8	-0,311	0,950	0,548	0,05	Tidak Valid
9	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
10	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
11	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
12	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
13	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
14	-0,039	0,950	0,941	0,05	Tidak Valid
15	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
16	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
17	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
18	-0,039	0,950	0,941	0,05	Tidak Valid
19	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid
20	0,984	0,950	0,000	0,05	Valid

Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan ntuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal, maka r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} product moment dengan $\alpha = 0,05$ jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal tersebut valid. Dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tersebut tidak valid. Misalkan pada soal nomor 1, $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan nilai $0,984 > 0,950$ maka soal tersebut dapat dikatakan valid. Pada soal nomor 4 $r_{hitung} < r_{tabel}$, dengan nilai $-0,039 < 0,950$ maka soal tersebut dikatakan tidak valid. Jadi dapat disimpulkan dari tabel 4.7 diketahui bahwa dari 20 soal yang digunakan terdapat 16 soal yang dinyatakan valid. Untuk sal yang tidak valid yaitu 4 soal dengan nomor 4, 8, 14, 18.

2) Hasil perhitungan uji reabilitas

Uji reabilitas ini menggunakan *Alpha Cronbach's* dengan hasil sebagai berikut :



Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,959	20

Gambar 4.4 Analisis Hasil Reabilitas

Berdasarkan gambar diatas, hasil uji reabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel dengan kriteria tinggi karena nilai *alpha cronbach* sebesar 0,959 lebih dari 0,6.

3) Hasil perhitungan uji sensitivitas

Untuk menguji kepekaan tes, maka dilakukan uji sensitivitas pada tes yang telah diuji cobakan, berikut ini rumus yang digunakan :

$$I s = \frac{R_A - R_B}{T}$$

$$I s = \frac{5 - 3}{6}$$

$$I s = \frac{2}{6}$$

$$I s = 0,33$$

Jadi hasil yang diperoleh sebesar 0.33 dengan kriteria sensitiv.

c. Respon Siswa

Dalam uji coba produk terhadap 6 siswa menggunakan media *ULTAPRO*, dapat diketahui seberapa besar minat dan respon siswa terhadap media tersebut. Berikut perhitungan nilai respon siswa

Tabel 4.8 Nilai Respon Siswa

No	Nama Siswa	Respon siswa	
		Ya	Tidak
1.	ARA	8	2
2.	DI	9	1
3.	FWU	8	2
4.	NA	9	1
5.	NIA	9	1
6.	NP	9	1
Jumlah		52	8

$$\text{Persentase "ya"} : P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$P = 86,7\%$$

$$\text{Persentase "Tidak"} : P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{60} \times 100\%$$

$$P = 13,3\%$$

Jadi dapat diperoleh, hasil respon siswa yang menjawab “ya” sebesar 86,7% dengan kriteria sangat baik.

7. Revisi Produk

Setelah diperbaik oleh peneliti media *ULTAPRO* tidak mengalami revisi setelah diuji cobakan pada saat penelitian. Sehingga penelitian dikatakan telah selesai.



Gambar 4.5 Media *ULTAPRO* Setelah dicetak Menjadi Banner



Gambar 4.6 Media *ULTAPRO* saat diterapkan

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media *ULTAPRO*

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang bertujuan untuk mengembangkan media *ULTAPRO* yang digunakan dalam pembelajaran tema 4 kelas VI SD. Pengembangan media *ULTAPRO* yaitu media ular tangga profesi yang akan di terapkan pada pembelajarn tema 4 dan difokuskan pada keterampilan sosial siswa. Peneliti menguji kelayakan media, serta menguji keefektifan media hasil pengembangan tersebut. Langkah-langkah pengembangan media dengan model *Research and Development* (R&D) menurut Sugiono yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi media, revisi media, uji coba media, dan revisi media.

Pengembangan media *ULTAPRO* melalui dua tahap validasi, validasi media dan validasi materi. Berdasarkan hasil lembar validasi media yang telah dilakukan peneliti kepada dosen media, media *ULTAPRO* memperoleh skor 4,6, maka dari itu media *ULTAPRO* dikategorikan sangat valid. Untuk ahli materi yang telah dilakukan peneliti kepada guru kelas IV SD memperoleh nilai sebesar 4.0, maka dari itu media *ULTAPRO* dikategorikan valid sehingga media layak digunakan.

Kendala dalam proses pengembangan media *ULTAPRO* yaitu saat pencetakan media ke bentuk banner. Kesulitannya dikarenakan terkadang saat peneliti mendesain dari *microsof word* sudah benar akan tetapi pada saat dicetak terkadang desain yang sudah dibuat berubah. Jadi peneliti menjadikan file yang tadinya dalam bentuk dokumen dari *microsoft word* menjadi file *pdf* supaya tidak terjadi perubahan desain saat dicetak menjadi banner.

2. Proses Pembelajaran Menggunakan Media *ULTAPRO*

Proses pembelajaran menggunakan media *ULTAPRO* dapat dilihat dari hasil belajar siswa berdasarkan nilai tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Persentase tes awal (*pre-test*) memperoleh hasil sebesar 50% dan tes akhir (*post-test*) memperoleh hasil sebesar 83,3%, maka perolehan nilai tes awal (*pre-test*) dan nilai tes akhir (*post-test*) mengalami peningkatan sebesar 33,3%, dari yang awalnya hanya 3 siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 sampai 5 siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 . Jadi dapat disimpulkan jika 5 siswa dinyatakan tuntas.

Kendala dalam proses pembelajaran menggunakan media *ULTAPRO* yaitu mengenai sarana dan prasarana atau lebih spesifik mengenai tempat yang akan digunakan untuk menerapkan media *ULTAPRO*. Pandemi *covid-19* membuat peneliti harus melakukan proses pembelajaran di rumah oleh sebab itu peneliti kesulitan mencari halaman yang luas untuk menerapkan media *ULTAPRO*, karena media *ULTAPRO* ini cukup lebar.

1. Keefektifan Media *ULTAPRO*

Teori pendukung untuk media *ULTAPRO* yaitu teori belajar Piaget (2010). Tahap-tahap belajar menurut Piaget (2010) dibagi menjadi empat yaitu : (1) tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun) pada tahap ini kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsi yang sederhana seperti suka memperhatikan sesuatu lebih lama, (2) tahap praoperasional (usia 2-7 tahun) pada tahap ini siswa mulai mengenal penggunaan symbol atau bahasa tanda seperti mampu mengumpulkan barang menurut kriteria, (3) tahap operasional kongkrit (usia 7-12 tahun) pada tahap ini siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis akan tetapi

hanya pada benda-benda yang bersifat konkret, dan (4) tahap operasional formal (12-18 tahun) pada tahap ini siswa sudah mampu berfikir abstrak dan logis, anak juga mulai mampu menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa.

Menurut Meeggit dalam Wulan (2019: 117) kemampuan motorik kasar adalah kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh. Sedangkan menurut Sujiono dalam Rohmatin (2019: 208) ada tiga jenis gerakan pada motorik kasar yang dapat dilakukan oleh anak yaitu : (1) kemampuan lokomotor, (2) kemampuan non-lokomotor, dan (3) kemampuan manipulatif. Jadi berdasarkan penjelasan diatas media *ULTAPRO* mampu melatih kemampuan motorik kasar siswa karena dalam penggunaan media ini siswa bermain secara langsung yang artinya siswa juga melakukan perpindahan tempat dari kotak satu ke kotak lainnya hal ini dapat disebut sebagai kemampuan lokomotor.

Menurut Pembelajaran tematik dengan menggunakan media *ULTAPRO* ini didukung teori belajar Piaget termasuk pada tahapan operasinal kongkrit karena dengan menggunakan media *ULTAPRO* yang termasuk benda kongkrit. Dengan media kongkrit berupa media *ULTAPRO* ini siswa lebih mudah menerima materi pembelajaran.

Penggunaan teori pendukung ini agar penelitian lebih terarah pada saat melakukan penelitian dan hasil yang diperoleh sesuai degan yang diharapkan. Teori pendukung dapat berfungsi memvalidkan sebuah penelitian agar penelitian tersebut memiliki dasar yang jelas dan tepat. Pada penelitian ini teori pendukung sangat berguna untu memberi landasan atau dasar untuk penggunaan media *ULTAPRO*

pada pembelajaran tematik kelas IV SD. Jadi dapat disimpulkan bahwa teori yang melandasi penggunaan media *ULTAPRO* yaitu teori belajar dari Piaget.

Keefektifan media dapat dilihat dari hasil observasi aktifitas siswa dilakukan peneliti untuk mengetahui aktifitas siswa saat mengaplikasikan media *ULTAPRO*. Penerapan media *ULTAPRO* diterapkan seperti permainan ular tangga pada umumnya, yang membedakan hanya terdapat sebuah soal di beberapa nomor dan tugas siswa untuk menjawab soal tersebut. Hasil observasi aktifitas siswa memperoleh nilai sebesar 81,5%, berdasarkan pedoman kriteria keaktifan siswa nilai tersebut termasuk nilai yang tinggi. Jadi aktifitas siswa yang difokuskan pada keterampilan sosial yang meliputi kerjasama, toleransi dan bersosialisasi dapat dinyatakan bahwa keterampilan sosial siswa dapat meningkat tinggi dan media dapat dikatakan efektif.

Kendala dalam mengobservasi aktivitas siswa yaitu pada saat pengambilan data karena penelitian ini dilakukan pada saat *pandemi covid-19*, sehingga peneliti sulit untuk melakukan penelitian di sekolah serta peneliti sulit mencari responden untuk menerapkan media *ULTAPRO*. Jadi karena kurangnya responden membuat proses pembelajaran tematik menggunakan media *ULTAPRO* menjadi kurang maksimal.